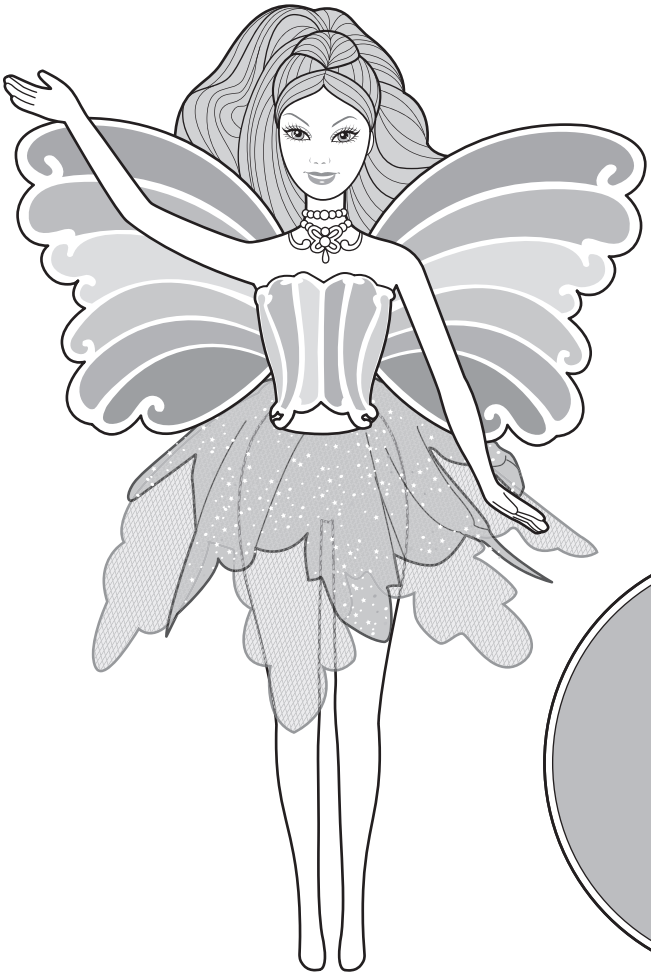
3+ Barbie

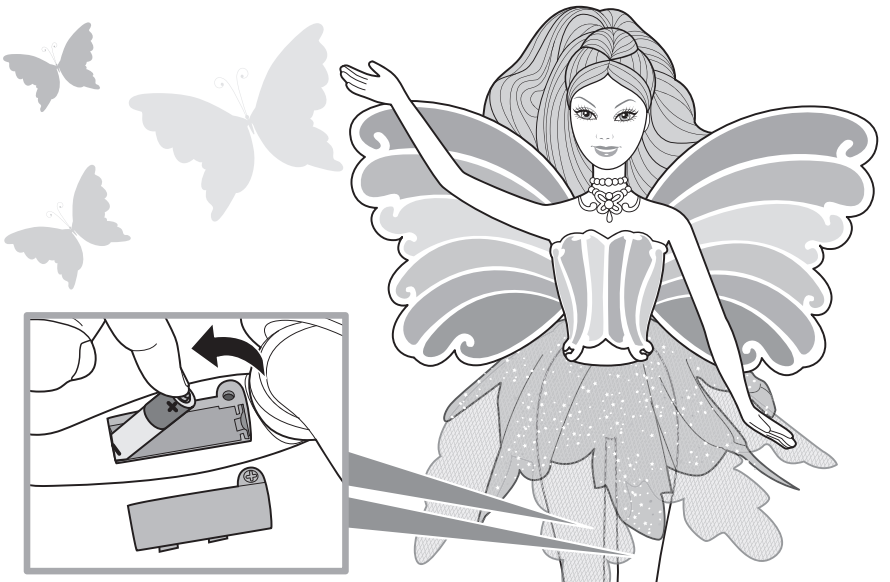
MODE D'EMPLOI

L7840-0721



Fonctionne avec 2 piles alcalines AAA (LR 03), non fournies. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Les couleurs et les décors peuvent varier par rapport aux illustrations.
Contenu : Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer au contenu illustré ci-contre.
Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.
Si un élément manque, merci de contacter le Service Consommateurs de Mattel.

©2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.



REMPLACEMENT DES PILES : Dévisser les couvercles des compartiments des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni). Insérer 2 piles alcalines AAA comme illustré (1 pile dans chaque jambe). Replacer les couvercles des compartiments des piles et les revisser. Pour un usage plus long, utiliser des piles alcalines. Lorsque le produit ne réagit pas ou ralentit ou lorsque le voyant s'affaiblit, remplacer les piles.

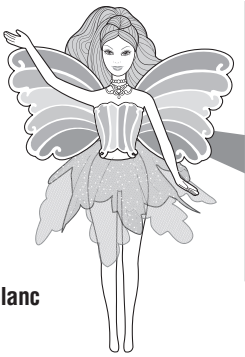
Pour un meilleur rendement, remplacer les piles de la télécommande du lecteur de DVD.

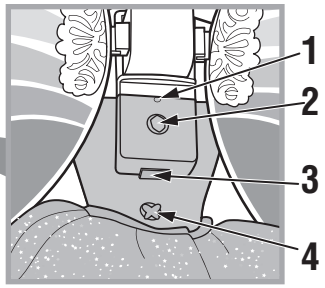
Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit dans les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter votre municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de votre région.

Mises en garde au sujet des piles

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles:

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-), et toujours suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.



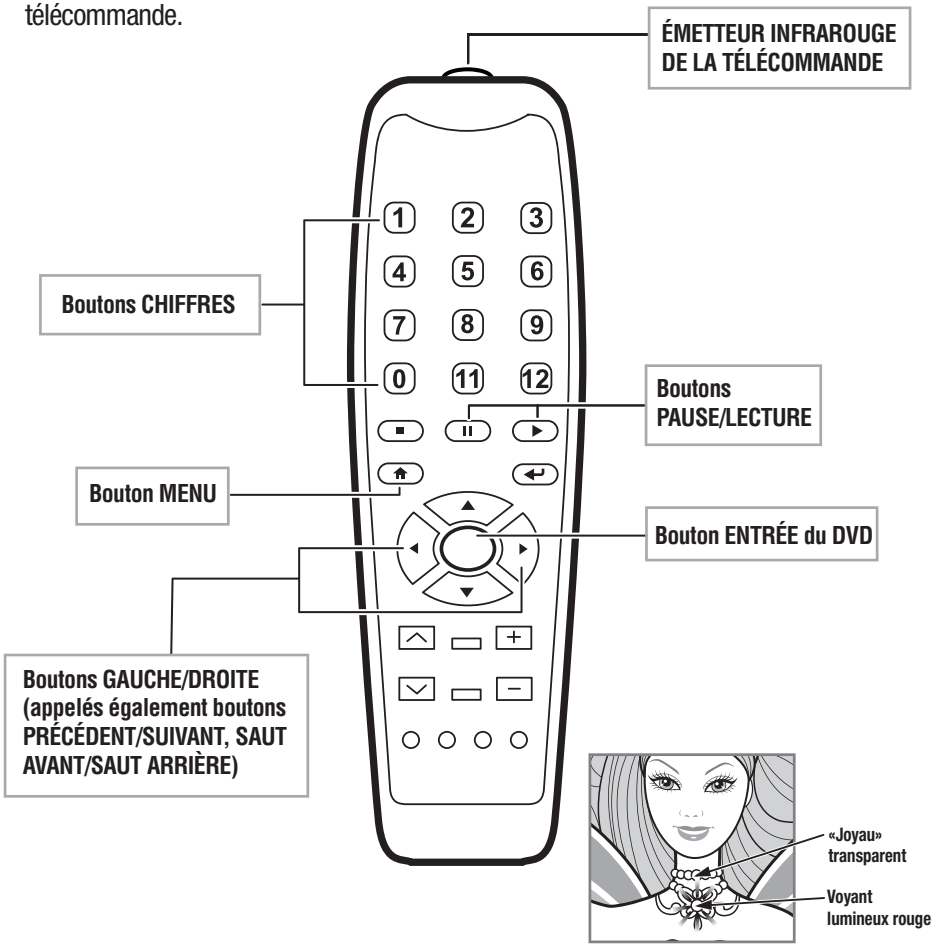


COMMANDES

ARRIÈRE DE LA POUPÉE :

1. **Bouton RÉINITIALISER**
2. **Bouton ENTRÉE bleu**
3. **Bouton PROGRAMME blanc**
4. **Bouton AILES rose**

TÉLÉCOMMANDE DU LECTEUR DE DVD : La télécommande indiquée n'est qu'une illustration. La disposition des touches et les symboles varient selon la marque de la télécommande.



POUR PROGRAMMER LA POUPÉE

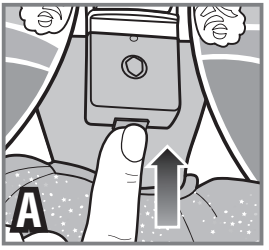
Afin de se servir de la poupée comme télécommande pour le jeu, suivre les 3 ÉTAPES illustrées page suivante. Il est recommandé de regarder la section des directives au complet, puis de recommencer et de programmer la poupée au fur et à mesure. Pendant la programmation, il faut se trouver à au moins 3 m de distance de la télévision et du lecteur de DVD. S'il y a une interruption de plus de cinq minutes pendant la programmation, il faut recommencer.

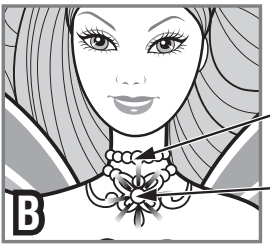
En cas d'erreur lors de la programmation, appuyer sur le bouton PROGRAMME blanc pour éteindre le voyant lumineux rouge, puis appuyer À NOUVEAU sur le bouton PROGRAMME blanc pour recommencer.

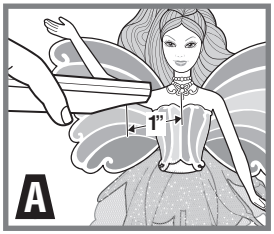
REMARQUE : Si la télécommande est de type universel ou multifonction, s'assurer qu'elle est en mode DVD.

POUR COMMENCER :

(A) Appuyer sur le bouton PROGRAMME blanc UNE FOIS, et le voyant rouge de la poupée s'allumera **(B)**.

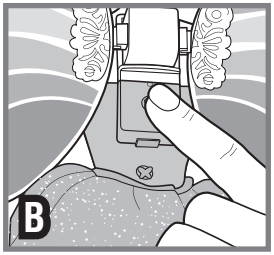




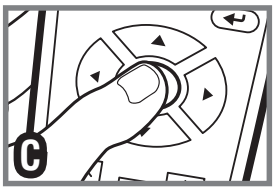


ÉTAPE 1 : Programmer le bouton ENTRÉE :

(A) Tenir la poupée d'une main et la télécommande du lecteur DVD de l'autre. Diriger l'émetteur infrarouge de la TÉLÉCOMMANDE vers le «joyau» transparent en haut du collier. Tenir la télécommande du lecteur de DVD à 2,5 cm du collier de la poupée.



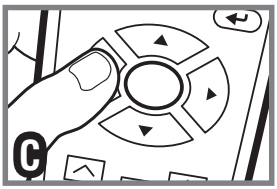
(B) Appuyer sur le bouton ENTRÉE bleu à l'arrière de la poupée, et maintenir la pression tout en dirigeant la télécommande du lecteur de DVD vers le collier. Le voyant lumineux rouge s'éteindra.



(C) Tout en maintenant la pression sur le bouton ENTRÉE bleu, appuyer sur le bouton ENTRÉE de la télécommande du lecteur de DVD avec l'autre main. Le voyant lumineux rouge clignotera puis s'allumera. Relâcher le bouton ENTRÉE bleu et passer à l'étape suivante. La programmation du bouton ENTRÉE est terminée.

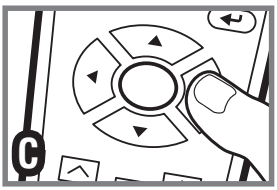
Lors de la programmation des commandes, le voyant rouge clignotera trois fois pour signaler que la programmation a réussi. Si elle a échouée, le voyant rouge clignotera une fois.

D) Répéter les étapes A, B et C.



ÉTAPE 2 : Programmer le bouton GAUCHE :

RÉPÉTER les étapes (A) et (B) de la section «Programmer le bouton ENTRÉE».
(C) Tout en maintenant la pression sur le bouton ENTRÉE bleu, appuyer une fois sur la touche GAUCHE de la télécommande du lecteur de DVD avec l'autre main. Le voyant lumineux rouge clignotera puis s'allumera. Relâcher le bouton ENTRÉE bleu et passer à l'étape suivante.
La programmation du bouton GAUCHE est terminée.
D) Répéter les étapes A, B et C.

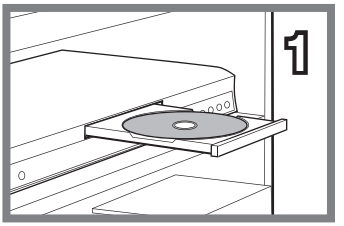


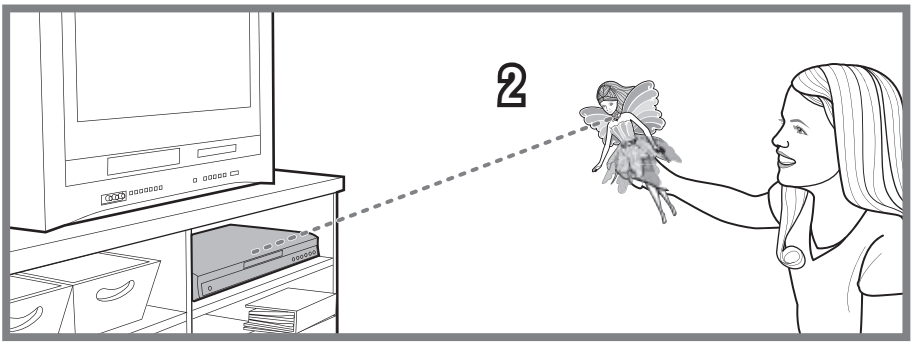
ÉTAPE 3 : Programmer le bouton DROITE :

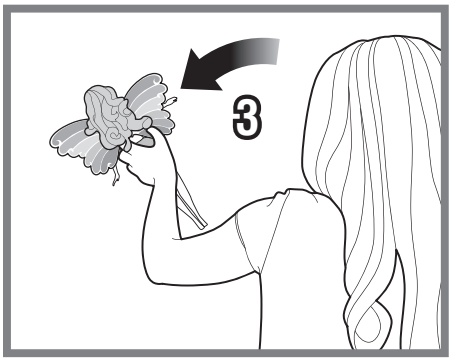
RÉPÉTER les étapes (A) et (B) de la section «Programmer le bouton ENTRÉE».
(C) Tout en maintenant la pression sur le bouton ENTRÉE bleu, appuyer une fois sur le bouton DROITE de la télécommande du lecteur de DVD avec l'autre main. Le voyant lumineux rouge clignotera puis il s'éteindra.
La programmation de la poupée est terminée.
D) Répéter les étapes A, B et C.

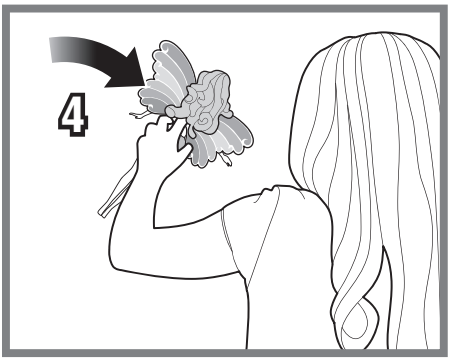
Maintenant que les boutons "ENTRÉE", "GAUCHE" et "DROITE" sont programmés dans la poupée, le voyant rouge du collier devrait s'éteindre. En cas d'erreur, appuyer UNE FOIS sur le bouton PROGRAMME blanc pour éteindre le voyant rouge, puis appuyer à nouveau sur le bouton PROGRAMME blanc pour recommencer. Si jamais la poupée est égarée, il est également possible de jouer au jeu l'Aventure de l'Arc-en-ciel avec la télécommande du lecteur de DVD. Appuyer simplement sur les boutons DROITE ou GAUCHE pour choisir ces directions et utiliser le bouton "ENTRÉE" du DVD au lieu du bouton "ENTRÉE" bleu de la poupée.

AMUSE-TOI !

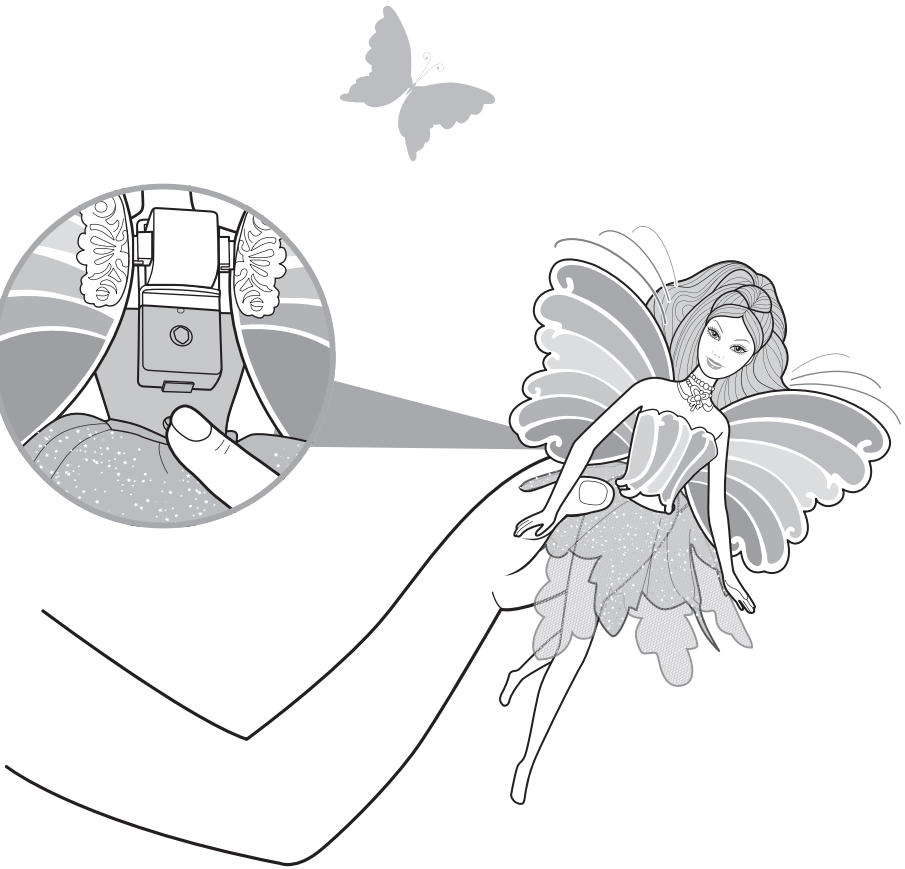




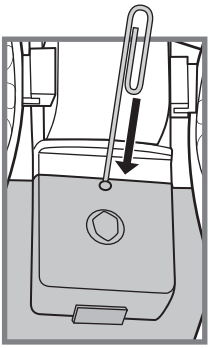




1) Insérer le DVD.
2) Diriger la poupée VERS LE LECTEUR DE DVD.
3) Bouger la poupée vers la gauche pour sélectionner le chemin de GAUCHE.
4) Bouger la poupée vers la droite pour sélectionner le chemin de DROITE.
Collectionne les joyaux pour sauver le Palais de cristal !



Pour faire bouger les ailes : Appuyer sur le bouton AILES rose dans le dos de la poupée. Les ailes batteront pendant plusieurs secondes. Les ailes ne peuvent pas être activées en "MODE PROGRAMME". Si les ailes ne fonctionnent pas ou battent sans avoir été activées, appuyer sur le bouton RÉINITIALISER dans le dos de la poupée à l'aide d'un crayon ou d'un trombone (non fournis), comme illustré.



©2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis
Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels.
Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.